

Translation

PATENT COOPERATION TREATY
PCT

PCT Application
PCT/JP2003/004444



INTERNATIONAL PRELIMINARY EXAMINATION REPORT

(PCT Article 36 and Rule 70)

Applicant's or agent's file reference PCT-IPTEL	FOR FURTHER ACTION See Notification of Transmittal of International Preliminary Examination Report (Form PCT/IPEA/416)	
International application No. PCT/JP2003/004444	International filing date (day/month/year) 07 April 2003 (07.04.2003)	Priority date (day/month/year) 08 April 2002 (08.04.2002)
International Patent Classification (IPC) or national classification and IPC H04M 3/00, A63F 13/00, 13/12, H04M 3/56, H04M 11/00		
Applicant KABUSHIKI KAISHA EIGHTING		

1. This international preliminary examination report has been prepared by this International Preliminary Examining Authority and is transmitted to the applicant according to Article 36.
2. This REPORT consists of a total of 3 sheets, including this cover sheet.
- ☒ This report is also accompanied by ANNEXES, i.e., sheets of the description, claims and/or drawings which have been amended and are the basis for this report and/or sheets containing rectifications made before this Authority (see Rule 70.16 and Section 607 of the Administrative Instructions under the PCT).
- These annexes consist of a total of 2 sheets.

3. This report contains indications relating to the following items:

- I ☒ Basis of the report
- II ☐ Priority
- III ☐ Non-establishment of opinion with regard to novelty, inventive step and industrial applicability
- IV ☐ Lack of unity of invention
- V ☒ Reasoned statement under Article 35(2) with regard to novelty, inventive step or industrial applicability; citations and explanations supporting such statement
- VI ☐ Certain documents cited
- VII ☐ Certain defects in the international application
- VIII ☐ Certain observations on the international application

Date of submission of the demand 01 July 2003 (01.07.2003)	Date of completion of this report 25 November 2003 (25.11.2003)
Name and mailing address of the IPEA/JP	Authorized officer
Facsimile No.	Telephone No.

INTERNATIONAL PRELIMINARY EXAMINATION REPORT

International application No.

PCT/JP2003/004444

I. Basis of the report

1. With regard to the elements of the international application:*

- ☐ the international application as originally filed
- ☒ the description:
 pages 1-8, as originally filed
 pages _____, filed with the demand
 pages _____, filed with the letter of _____
- ☒ the claims:
 pages 3-5, as originally filed
 pages _____, as amended (together with any statement under Article 19
 pages _____, filed with the demand
 pages 1,6, filed with the letter of 02 October 2003 (02.10.2003)
- ☒ the drawings:
 pages 1-5, as originally filed
 pages _____, filed with the demand
 pages _____, filed with the letter of _____
- ☐ the sequence listing part of the description:
 pages _____, as originally filed
 pages _____, filed with the demand
 pages _____, filed with the letter of _____

2. With regard to the language, all the elements marked above were available or furnished to this Authority in the language in which the international application was filed, unless otherwise indicated under this item.

- These elements were available or furnished to this Authority in the following language _____ which is:
- ☐ the language of a translation furnished for the purposes of international search (under Rule 23.1(b)).
- ☐ the language of publication of the international application (under Rule 48.3(b)).
- ☐ the language of the translation furnished for the purposes of international preliminary examination (under Rule 55.2 and/or 55.3).

3. With regard to any nucleotide and/or amino acid sequence disclosed in the international application, the international preliminary examination was carried out on the basis of the sequence listing:

- ☐ contained in the international application in written form.
- ☐ filed together with the international application in computer readable form.
- ☐ furnished subsequently to this Authority in written form.
- ☐ furnished subsequently to this Authority in computer readable form.
- ☐ The statement that the subsequently furnished written sequence listing does not go beyond the disclosure in the international application as filed has been furnished.
- ☐ The statement that the information recorded in computer readable form is identical to the written sequence listing has been furnished.

4. ☒ The amendments have resulted in the cancellation of:

- ☐ the description, pages _____
- ☒ the claims, Nos. 2,7
- ☐ the drawings, sheets/fig _____

5. ☐ This report has been established as if (some of) the amendments had not been made, since they have been considered to go beyond the disclosure as filed, as indicated in the Supplemental Box (Rule 70.2(c)).**

* Replacement sheets which have been furnished to the receiving Office in response to an invitation under Article 14 are referred to in this report as "originally filed" and are not annexed to this report since they do not contain amendments (Rule 70.16 and 70.17).

** Any replacement sheet containing such amendments must be referred to under item 1 and annexed to this report.

INTERNATIONAL PRELIMINARY EXAMINATION REPORT

International application No.

PCT/JP03/04444

V. Reasoned statement under Article 35(2) with regard to novelty, inventive step or industrial applicability; citations and explanations supporting such statement

1. Statement

Novelty (N)	Claims	1, 3-6	YES
	Claims		NO
Inventive step (IS)	Claims		YES
	Claims	1, 3-6	NO
Industrial applicability (IA)	Claims	1, 3-6	YES
	Claims		NO

2. Citations and explanations

Document 1: JP, 2001-236308, A (Icommsoft Co., Ltd.), 31 August, 2001

Document 2: JP, 8-251231, A (Hitachi, Ltd.), 27 September, 1996

Document 3: JP, 2001-202091, A (Sony Computer Entertainment Inc.), 27 July, 2001

Claim 6

The invention described in claim 6 does not appear to involve an inventive step based on documents 1 and 3. Document 1 describes a video launching server that oversees the progress of a network game obtaining the IP address of a user's video game device and giving notice of this to other user's video game device (see, in particular, Par. No. [0021]). In network games, overseeing the progress of games and synchronization of sound effects are general matters and a party skilled in the art can appropriately select whether the sound effect stored in a client should be played by a command from the server or the sound effect itself should be sent from the server to the client and played by the receiving client, in light of the fact that document 3 describes the technical concept of sound data downloaded via a network being used for video game music.

Claims 1, 3-5

The inventions described in claims 1 and 3-5 do not appear to involve an inventive step based on documents 1-3. Document 2 discloses the technical concept of only data downloaded from a pre-registered IP addresses being accepted.

Therefore, in the video game device described in document 1, employing a constitution such that only a communication signal from a specific partner is received would be easy for a party skilled in the art.

Furthermore, in IP telephones, a constitution for "a synthesis unit synthesizing restored communication data in chronological order" as described in claim 3 is merely a very common technology.

CLAIMS

1. A method for enabling a network game in which a number of players participate by using a terminal unit having a communication tool enabling an IP telephone, wherein an IP address of each player is put under management and communication among multiple players is enabled by selectively receiving a telephone message signal including a specific IP address.

2. The method for enabling a network game according to claim 1, wherein, in addition to the telephone message signal, a musical sound signal comprising game effect sound data and game message data is received by the communication tool.

3. A network game terminal unit having a communication tool enabling an IP telephone, wherein a voice receiving section of the terminal unit comprises:

a game communicating section for sending and receiving program signals for controlling a network game;

a game control section for controlling a participant IP managing section, a sorting section, and a synthesizing section each described hereinafter based on the program signals;

a participant IP managing section for managing IP addresses of participants in a game being provided online;

a network receiving section for receiving telephone message data;

a sorting section for determining whether the received telephone message data includes a prespecified IP address or not, and sending the telephone message to an extending section described hereinafter;

an extending section for restoring the transmitted telephone message data;

a synthesizing section for synthesizing the restored telephone message data in the time-series mode;

a D/A converting section for converting a digital signal in the synthesized telephone message data to an analog signal; and

a microphone/speaker I/F section as a connecting section to the communication tool.

4. The network game terminal unit according to claim 3, wherein the network receiving section receives musical sound data for the network game together with the telephone message data.

5. The network game terminal unit according to claim 4, wherein the voice receiving section in the terminal unit further comprises an in-coming call transmitting section for sending a in-coming call dial tone previously accumulated therein to the synthesizing section in response to an instruction from the sorting section.

6. A network game server having a network game executing section which comprises:

a data accumulating section for accumulating data for a network

game;

a game processing section for managing, processing, and making a decision for transaction of the various types of data according to progress of the network game;

5 a match-up managing section for managing a game match by match;
and

a game communicating section for enabling transaction of control program signals for the network game among a plurality of network terminal unit, and

10 the network game server further having a function for fetching an IP address of a terminal unit connected to the network and for notifying other terminal units of this IP address.

7. The network game server according to claim 6, wherein the data
15 accumulating section accumulates therein effect sound data and message data in addition to image data,

and the network game executing section further comprises a communication processing section for sending musical sound data containing the effect sound data and the message data in response to a
20 request from the game processing section; a control section for controlling the communication processing section and the game processing section; and a network transmitting section for transmitting the musical sound data to the network terminal unit.

REPLACED BY
ART 34 AMDT

PCT

国際予備審査報告

(法第12条、法施行規則第56条)
〔PCT36条及びPCT規則70〕

REC'D 12 DEC 2003

WIPO

PCT

出願人又は代理人 の書類記号 PCT-IPTEL	今後の手続きについては、国際予備審査報告の送付通知（様式PCT/ IPEA/416）を参照すること。	
国際出願番号 PCT/JPO3/04444	国際出願日 (日.月.年) 07.04.03	優先日 (日.月.年) 08.04.02
国際特許分類 (IPC) Int. Cl. H04M3/00, A63F13/00, A63F13/12, H04M3/56, H04M11/00		
出願人 (氏名又は名称) 株式会社エイティンク		

1. 国際予備審査機関が作成したこの国際予備審査報告を法施行規則第57条 (PCT36条) の規定に従い送付する。
2. この国際予備審査報告は、この表紙を含めて全部で 3 ページからなる。
- ☒ この国際予備審査報告には、附属書類、つまり補正されて、この報告の基礎とされた及び/又はこの国際予備審査機関に対してした訂正を含む明細書、請求の範囲及び/又は図面も添付されている。
(PCT規則70.16及びPCT実施細則第607号参照)
この附属書類は、全部で 2 ページである。
3. この国際予備審査報告は、次の内容を含む。
- I ☒ 国際予備審査報告の基礎
 - II ☐ 優先権
 - III ☐ 新規性、進歩性又は産業上の利用可能性についての国際予備審査報告の不作成
 - IV ☐ 発明の単一性の欠如
 - V ☒ PCT35条(2)に規定する新規性、進歩性又は産業上の利用可能性についての見解、それを裏付けるための文献及び説明
 - VI ☐ ある種の引用文献
 - VII ☐ 国際出願の不備
 - VIII ☐ 国際出願に対する意見

国際予備審査の請求書を受理した日 01.07.03	国際予備審査報告を作成した日 25.11.03	
名称及びあて先 日本国特許庁 (IPEA/JP) 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	特許庁審査官 (権限のある職員) 稲葉 和生	5G 3143
電話番号 03-3581-1101 内線 3526		

I. 国際予備審査報告の基礎

1. この国際予備審査報告は下記の出願書類に基づいて作成された。(法第6条(PCT14条)の規定に基づく命令に
 応答するために提出された差し替え用紙は、この報告書において「出願時」とし、本報告書には添付しない。
 PCT規則70.16, 70.17)

☐ 出願時の国際出願書類

☒ 明細書 第 1-8 ページ、 出願時に提出されたもの
 明細書 第 ページ、 国際予備審査の請求書と共に提出されたもの
 明細書 第 ページ、 付の書簡と共に提出されたもの

☒ 請求の範囲 第 3-5 項、 出願時に提出されたもの
 請求の範囲 第 項、 PCT19条の規定に基づき補正されたもの
 請求の範囲 第 項、 国際予備審査の請求書と共に提出されたもの
 請求の範囲 第 1, 6 項、 02.10.03 付の書簡と共に提出されたもの

☒ 図面 第 1-5 ページ/図、 出願時に提出されたもの
 図面 第 ページ/図、 国際予備審査の請求書と共に提出されたもの
 図面 第 ページ/図、 付の書簡と共に提出されたもの

☐ 明細書の配列表の部分 第 ページ、 出願時に提出されたもの
 明細書の配列表の部分 第 ページ、 国際予備審査の請求書と共に提出されたもの
 明細書の配列表の部分 第 ページ、 付の書簡と共に提出されたもの

2. 上記の出願書類の言語は、下記に示す場合を除くほか、この国際出願の言語である。

上記の書類は、下記の言語である 語である。

- ☐ 国際調査のために提出されたPCT規則23.1(b)にいう翻訳文の言語
☐ PCT規則48.3(b)にいう国際公開の言語
☐ 国際予備審査のために提出されたPCT規則55.2または55.3にいう翻訳文の言語

3. この国際出願は、ヌクレオチド又はアミノ酸配列を含んでおり、次の配列表に基づき国際予備審査報告を行った。

- ☐ この国際出願に含まれる書面による配列表
☐ この国際出願と共に提出された磁気ディスクによる配列表
☐ 出願後に、この国際予備審査(または調査)機関に提出された書面による配列表
☐ 出願後に、この国際予備審査(または調査)機関に提出された磁気ディスクによる配列表
☐ 出願後に提出した書面による配列表が出願時における国際出願の開示の範囲を超える事項を含まない旨の陳述書の提出があった
☐ 書面による配列表に記載した配列と磁気ディスクによる配列表に記載した配列が同一である旨の陳述書の提出があった。

4. 補正により、下記の書類が削除された。

☐ 明細書 第 ページ
☒ 請求の範囲 第 2, 7 項
☐ 図面 図面の第 ページ/図

5. ☐ この国際予備審査報告は、補充欄に示したように、補正が出願時における開示の範囲を越えてされたものと認められるので、その補正がされなかったものとして作成した。(PCT規則70.2(c) この補正を含む差し替え用紙は上記1.における判断の際に考慮しなければならず、本報告に添付する。)

V. 新規性、進歩性又は産業上の利用可能性についての法第12条(PCT35条(2))に定める見解、それを裏付ける文献及び説明

1. 見解

新規性(N)

請求の範囲
請求の範囲

1, 3-6

有
無

進歩性(IS)

請求の範囲
請求の範囲

1, 3-6

有
無

産業上の利用可能性(IA)

請求の範囲
請求の範囲

1, 3-6

有
無

2. 文献及び説明(PCT規則70.7)

文献1: JP 2001-236308 A (株式会社アイコムソフト)
2001.08.31文献2: JP 8-251231 A (株式会社日立製作所)
1996.09.27文献3: JP 2001-202091 A (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)
2001.07.27

請求の範囲6

請求の範囲6に記載された発明は、文献1, 3により進歩性を有しない。文献1には、ネットワークゲームの進行を司るビデオゲームローディングサーバが、使用者のビデオゲーム装置のIPアドレスを取得して、これを他の使用者のビデオゲーム装置に対して通知することが記載されている(特に第0021段落を参照のこと。)。そしてネットワークゲームにおいて、ゲームの進行だけでなく、効果音の同期をとるようにすることは一般的な事項であり、サーバからの指示でクライアントが記憶している効果音を再生するようにするか、サーバからクライアントに対して効果音自体を送信し、これを受信したクライアントにおいて効果音を再生するようにするかは、文献3に、ネットワークを介して取り込んだ音声データをビデオゲームの音楽として用いるという技術思想が記載されていることにもかんがみれば、当業者が適宜選択し得る事項である。

請求の範囲1, 3-5

請求の範囲1, 3-5に記載された発明は、文献1-3により進歩性を有しない。文献2には、予め登録しておいたIPアドレスからの着信についてのみ受け付けるという技術思想が開示されている。

してみれば、文献1に記載されたビデオゲーム装置において、特定の相手方からの通信信号のみ受信するようにすることは、当業者にとって容易である。

また、請求の範囲3に記載された「復元された通話データを時系列的に合成する合成部」の構成は、IP電話において、極めて一般的な技術に過ぎない。

請求の範囲

1. (補正後) IP電話可能な通話手段を有する端末機を使用し、多数のプレイヤーが参加するネットワークゲーム方法において、各プレイヤーのIPアドレスを管理し、特定IPアドレスを含む通話信号を選択的に受信することにより、プレイヤー間における多者間通話を可能とすると共に、前記通話信号に加えて、ゲーム効果音データおよびゲームメッセージデータからなる楽音信号を前記通話手段に受信するネットワークゲーム方法。
2. (削除)
3. IP電話可能な通話手段を有するネットワークゲーム端末機において、該端末機の音声受信部が、
ネットワークゲームをコントロールするプログラム信号を送受信するゲーム通信部と、
該信号に基づいて後記する参加者IP管理部、振分け部、および合成部を制御するゲーム制御部と、
オンライン中のゲーム参加者のIPアドレスを管理する参加者IP管理部と、
通話データを受信するネットワーク受信部と、
前記受信した通話データが所定のIPアドレスを有するものか否かを判断し、次記伸張部へ送出する振分け部と、
前記送出された通話データを復元する伸張部と、
前記復元された通話データを時系列的に合成する合成部と、
合成された通話データのデジタル信号をアナログ信号に変換するD/A変換部と、
前記通話手段との接続部であるマイク・スピーカーI/F部と、を備えてなるネットワークゲーム端末機。
4. 前記ネットワーク受信部が、前記通話データと共にネットワークゲームに係る楽音データを受信する請求項3記載のネットワークゲーム端末機。
5. 前記端末機の音声受信部が、更に、予め蓄積した着信通知音を前記振分け部の指示により前記合成部へ送出する着信コール発信部を備えてなる請求項4記

載のネットワークゲーム端末機。

6. (補正後) ネットワークゲーム実行部として、ネットワークゲームに係るデータを蓄積したデータ蓄積部と、ネットワークゲームの進行により前記各データを管理、加工、送受信の決定を行うゲーム処理部と、ゲームを対戦毎に管理する対戦管理部と、ネットワーク端末機との間でネットワークゲームのコントロールプログラム信号を送受信するゲーム通信部とを備え、ネットワークに接続された端末機のIPアドレスを取得し、このIPアドレスを他の端末機に通知する機能を有するネットワークゲームサーバーにおいて、前記データ蓄積部が映像データに加えて効果音データとメッセージデータを蓄積してなり、前記ネットワークゲーム実行部がさらに、前記ゲーム処理部の依頼を受けて前記効果音データと前記メッセージデータに係る楽音データの送信処理を行う通信処理部と、該通信処理部と前記ゲーム処理部間の制御を行う制御部と、前記楽音データを前記ネットワーク端末機へ送信するネットワーク送信部とを備えてなるネットワークゲームサーバー。

7. (削除)